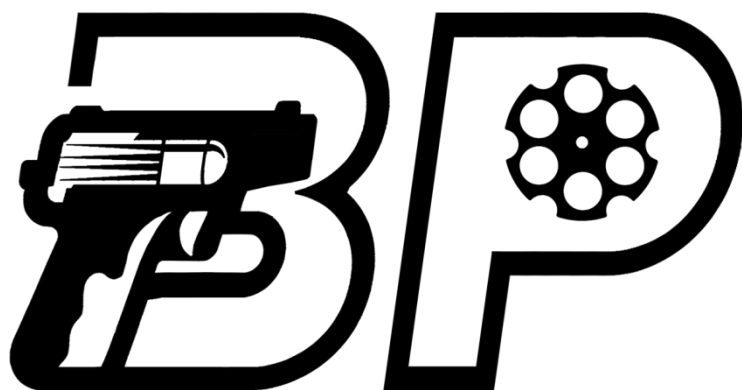




『开枪杯 S6 喋血双雄』

深境螺旋组队赛

# 赛事信息白皮书

版本号：V1.0.1

本赛事为《原神》玩家社区竞技活动

生效日期：2026 年 7 月 6 日

文档类别：赛事规范

文档密级：公开

版权所有：© 2026 开枪杯赛事委员会。保留所有权利。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 目录

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 1. 赛事概览.....               | 3  |
| 2. 完整赛程时间表.....            | 4  |
| 3. 详细赛制说明.....             | 5  |
| 3.1. 海选阶段（视频资格审核）.....     | 5  |
| 3.2. 预赛阶段（战队资格赛）.....      | 6  |
| 3.3. 正赛阶段（全局 BP 赛）.....    | 7  |
| 3.3.1. 随机卡池生成规则.....       | 7  |
| 3.3.2. 首局赛前：全局 BP 流程.....  | 8  |
| 3.3.3. 各局赛间：递增消耗与阵容组建..... | 8  |
| 3.3.4. 对战与计分规则.....        | 9  |
| 3.3.5. 积分平局判定规则.....       | 10 |
| 3.3.6. 下半场专属操作规范.....      | 10 |
| 4. 核心规则与参赛者须知.....         | 11 |
| 4.1. BP 操作规范.....          | 11 |
| 4.2. BP 限时与超时规则.....       | 11 |
| 4.3. 选手责任与行为准则.....        | 11 |
| 4.3.1. 正式挑战确认.....         | 11 |
| 4.3.2. 挑战前准备与操作规范.....     | 11 |
| 4.3.3. 公平竞赛.....           | 12 |
| 4.3.4. 禁止“摔门/夹门”核心战术.....  | 12 |
| 4.3.5. 阵容合规性验证.....        | 12 |
| 4.3.6. 直播、视频与画面质量.....     | 12 |
| 4.3.7. 账号登录冲突（顶号）处理.....   | 13 |
| 4.3.8. 设备与网络责任.....        | 13 |
| 4.4. 裁判与申诉.....            | 13 |
| 4.5. 命名规范.....             | 13 |
| 4.6. 队长职责.....             | 13 |
| 5. 比赛奖金与报名方式.....          | 14 |
| 5.1. 比赛奖金.....             | 14 |
| 5.2. 报名方式.....             | 14 |
| 6. 常见问题解答(FAQ).....        | 15 |

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| 6.1. 针对选手的常见问题 .....                            | 15 |
| ● Q1: 账号练度不高或角色不全, 可以参赛吗? .....                 | 15 |
| ● Q2: 如果比赛中需要用到绝版角色“埃洛伊”, 但我的账号没有这个角色怎么办? ..... | 15 |
| ● Q3: 比赛是否强制直播? .....                           | 15 |
| ● Q4: BP 赛的“练习时间”可以做什么? .....                   | 15 |
| ● Q5: 正赛的积分制是如何运作的? .....                       | 15 |
| ● Q6: 挑战前必做操作及“罚时/补时”含义? .....                  | 15 |
| ● Q7: 比赛中不小心“摔/夹”了一下敌人, 会被判负吗? .....            | 15 |
| ● Q8: 挑战中拾取元素球、结晶有什么规则? .....                   | 16 |
| ● Q9: 队友违规或失败会影响我吗? .....                       | 16 |
| ● Q10: 若比赛过程中出现顶号会有什么后果? .....                  | 16 |
| ● Q11: 如果比赛途中网络或设备出现故障怎么办? .....                | 16 |
| ● Q12: BP 工具页面频繁卡死或无响应, 可能是什么原因? .....          | 16 |
| 6.2. 术语表 .....                                  | 17 |
| 7. 附则 .....                                     | 18 |
| 7.1. 规则解释权 .....                                | 18 |
| 7.2. 核心联络与资源 .....                              | 18 |
| 7.3. 版本更新记录 .....                               | 18 |

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 1. 赛事概览

- **赛事名称：**『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛。
- **核心玩法：**《原神》“深境螺旋 12 层一镜六间连打”竞速挑战。
- **赛事阶段：**赛事分为 **海选、预赛、正赛（双败淘汰赛）** 三个主要阶段。
- **直播要求：**所有公开比赛阶段（预赛及之后）均要求选手开启直播。

### 【S6 核心赛制】

- **战队模式：**全程双人绑定。正赛采用“一人半间”机制，两人各守半间，成绩相加。
- **全局 BP 与递增消耗：**正赛阶段仅首局前进行 BP，Ban 位全局生效；后续局次中，己方已用角色永久失效，不受对手选用影响。双方会因前期消耗不同，在后续局次面临不同的阵容选择空间。
- **赛制与卡池升级：**
  - 八强阶段（首轮/胜 R1/败 R1/败 R2）：BO3 / 抢 2 积分 / 60 人随机池
  - 四强阶段（胜决/败 R3/败决/总决）：BO5 / 抢 3 积分 / 75 人随机池
  - 积分机制：单局胜方获 1 分，平局双方各 1 分；单局领先 35 秒及以上额外加 1 分，领先 70 秒及以上额外加 2 分。
- **排布原则：**同一战队不在同日连战；败者组 R2 对阵不与历史交手重复。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 2. 完整赛程时间表

- 为确保所有参赛者清晰地掌握赛事进程，现将本届赛事的全部关键时间节点汇总如下。请选手务必严格遵守各项截止与开赛时间。

| 阶段                       | 时间             | 关键事项                                                         |
|--------------------------|----------------|--------------------------------------------------------------|
| 海选视频提交截止                 | 7 月 14 日 22:00 | 选手提交个人“深境螺旋 12 层一镜六间连打”挑战视频。逾期视为放弃。                          |
| 全局禁用（公 Ban）<br>角色及预赛名单公布 | 7 月 16 日 19:00 | 赛事组公布若干名全局禁用角色名单（该名单仅适用于预赛阶段）及预赛双人战队名单、登场顺序。                 |
| Day 0 预赛                 | 7 月 17 日 19:00 | 双人组队赛：两位选手阵容必须完全不重复，各进行两次挑战，取两人各自最佳成绩相加作为队伍总成绩。排名前 8 者晋级淘汰赛。 |
| Day 1 BP 赛首轮 1-2         | 7 月 18 日 19:00 | 八强战队随机分组对战（BO3），赛后分为胜者组与败者组。                                 |
| Day 2 BP 赛首轮 3-4         | 7 月 19 日 19:00 | 剩余两支八强战队对战，胜者进入胜者组，败者落入败者组。                                  |
| Day 3 胜者组 R1             | 7 月 20 日 19:00 | 共 2 场比赛（BO3），胜者晋级胜者组决赛，败者落入败者组 R2。                           |
| Day 4 败者组 R1             | 7 月 21 日 19:00 | 共 2 场比赛（BO3），胜者晋级败者组 R2，败者止步八强。                              |
| Day 5 败者组 R2             | 7 月 22 日 19:00 | 共 2 场比赛（BO3），胜者晋级败者组 R3，败者止步八强。                              |
| Day 6 胜者组决赛              | 7 月 23 日 19:00 | 共 1 场比赛（BO5），胜者晋级总决赛，败者落入败者组决赛。                              |
| Day 7 败者组 R3             | 7 月 24 日 19:00 | 共 1 场比赛（BO5），胜者晋级败者组决赛，败者止步四强。                               |
| Day 8 败者组决赛              | 7 月 25 日 19:00 | 共 1 场比赛（BO5），胜者晋级总决赛，败者获得季军。                                 |
| Day 9 总决赛                | 7 月 26 日 19:00 | 共 1 场比赛（BO5），胜者获得冠军，败者获得亚军。                                  |

- 备注：
  - 所有比赛日（7 月 17 日至 26 日）的开赛时间均为 19:00，请选手提前做好准备。
  - 预赛及之后的所有比赛均为线上进行，选手需按要求开启直播。
- 对阵生成与重掷规则
  - Day 2 赛后：随机生成胜者组 R1 与败者组 R1 对阵。
  - Day 4 赛后：现场随机生成败者组 R2 的对阵。约束条件：胜者组 R1 的两支败者战队必须分开；需验证对阵不与本届赛事已进行过的任何正赛交手记录重复，若重复则重新抽取（Re-roll）。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 3. 详细赛制说明

### 3.1. 海选阶段（视频资格审核）

海选是获取预赛资格的入口，不进行直播对抗与成绩排名。

核心目的是确认账号真实性（为预赛 UID 锁定提供依据）、验证挑战动作完成度及视频合规性。

- **组队限制：S5 正赛（八强）选手不允许互相组队参赛。**
  - 热尊、Ugdo、凡星、鱼魂、againwhy、老鼠、糖果味、与青山
- **截止时间：2026 年 7 月 14 日 22:00。**
- **比赛形式：**双人组队参赛。战队两名选手需各自在《原神》6.6 版本(月之七)深境螺旋中，独立完成“深境螺旋 12 层一镜六间连打”挑战。
- **视频录制规范：**
  - 挑战部分录制须一镜到底，不得剪辑。
  - 完整录制顺序：展示祈愿界面 → 进入副本 → 完成挑战 → 退出副本 → 再次展示祈愿界面。
  - 首尾两次祈愿界面展示，用于证明挑战实时且未经篡改。
  - 其他视频制作要求（如自我介绍等）详见报名表说明。
- **账号限制提醒：**
  - **同一账号（UID）在海选及预赛阶段最多可供 3 名选手报名参赛，超出则报名无效，详见 4.4。**
- **提交与资格判定：**
  - **提交方式：**战队需通过赛事 QQ 群内的报名表提交视频链接，B 站投稿需带“#原神开枪杯”话题并于简介@指定审核人员，详见 QQ 群内报名表信息，如何添加话题请参考视频 BV1xcR5BnEK8。
  - **资格判定：**只要视频符合上述录制规范且未被驳回，即视为通过海选获得预赛资格。海选不进行成绩淘汰。
- **结果公布：**赛事组将于 **7 月 16 日 19:00**，在主舞台账号动态及赛事 QQ 群同步发布晋级预赛名单。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 3.2. 预赛阶段（战队资格赛）

预赛为双人战队赛，选拔 8 强战队晋级正赛。

- **比赛时间：**2026 年 7 月 17 日 19:00。
- **全局禁用（公 Ban）：**赛事组将于 7 月 16 日 19:00 随预赛名单一同公布。预赛阶段均不可选用。
- **预赛规则：**
  - **阵容选择：**在遵守“公 Ban”规则的前提下，战队内两名选手各自自由选择 8 名角色组成阵容，且阵容必须完全不重复（共备 16 名不同角色）。
  - **挑战规则：**进行“深境螺旋 12 层一镜六间连打”。选手出场顺序由赛事组统一抽签决定。
  - **操作规范：**无效 BUFF 选择以及 60 秒挑战倒计时，详见 4.3.2
  - **机会与成绩：**每位选手有两次挑战机会。最终取两人各自两次挑战中的最佳成绩（最短的通关成绩）相加，作为该战队的最终总成绩。
  - **资格判定：**选手必须使用与报名表中所提交的相同的游戏 UID 进行预赛挑战（后续正赛阶段不做此限制）。若挑战因主动退出或设备问题无效，则视为放弃预赛资格。
- **晋级规则：**
  - 所有参赛战队根据最终总成绩排名，前 8 名晋级正赛淘汰赛。若晋级末位出现同分，则比较同分战队的次佳总成绩，用时短者胜。若仍相同，进行加赛。
  - **加赛形式：**战队进行一次“深境螺旋 12 层一镜六间连打”作为加赛成绩（两人各打一次取最佳成绩之和），1 次机会，直至决出胜负为止。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 3.3. 正赛阶段（全局 BP 赛）

所有正赛阶段均采用双人战队形式的“全局 BP 模式”双败淘汰赛，并实行积分制。

**赛制与卡池规模随比赛进程升级：**

- 八强阶段（首轮/胜 R1/败 R1/败 R2）：BO3 / 抢 2 积分 / 60 人随机池
- 四强阶段（胜决/败 R3/败决/总决）：BO5 / 抢 3 积分 / 75 人随机池

阅读详细规则前，请务必掌握本届正赛的两大核心机制：

- **全局 Ban 与递增消耗：**整场比赛仅在首局进行 BP，Ban 位全局生效。后续局次中，己方每局使用过的角色将进入“己方已用池”永久失效，但对手的选用不影响“己方可选池”。因此，双方会因前期消耗不同，在后续局次面临不同的阵容选择空间。（详见 3.3.2 与 3.3.3）
- **一人半间与战队计分：**每局比赛，战队两名选手需分工各负责深渊的上半或下半。两人成绩合并计算。（详见 3.3.4）

### 3.3.1. 随机卡池生成规则

每场比赛开始前，系统将从游戏全部角色中，按以下规则随机抽取对应数量的角色，构成当局比赛的可用卡池（BO3 抽取 60 人，BO5 抽取 75 人）：

1. **固定角色：**旅行者（主角）100%入池。
2. **国籍限制：**生成一个 1-6 的随机数，决定特定国籍角色的入池人数：
  - 随机数为 1 时，挪德卡莱+纳塔入池 6 人；
  - 随机数为 2 时，挪德卡莱+纳塔入池 9 人；
  - 随机数为 3 时，纳塔+枫丹入池 14 人；
  - 随机数为 4 时，纳塔+枫丹入池 17 人；
  - 随机数为 5 时，纳塔+枫丹入池 20 人；
  - 随机数为 6 时，所有国籍均不限制。
3. **元素保底：**火元素 6 人，水元素 8 人，风元素 5 人，雷元素 10 人，草元素 5 人，冰元素 7 人，岩元素 4 人。
4. **9 名特定角色中 80%入池：**埃洛伊、菲谢尔、迪奥娜、甘雨、九条裟罗、提纳里、柯莱、赛索斯、欧洛伦。
5. **随机补全：**随机抽取满足国籍限制和元素保底限制的角色之后，再随机抽取其余国籍的剩余角色入池。全局 BP 模式：3 局模式角色池 60 人，5 局模式角色池 75 人。



# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 3.3.2. 首局赛前：全局 BP 流程

**前置条件：双方选手已按 4.3.3 条款“启动器核查流程”完成官方启动器核查。**

一场比赛（BO3 或 BO5）仅在首局前进行一次 Ban 操作。双方选手在裁判监督下通过专用 BP 网页（<https://gsbp.eastfs.cn/>）按以下顺序轮替操作：

- 1. 读池阶段：**卡池生成后，双方共有 **5 分钟** 的研读时间。
- 2. 禁用阶段：**双方共进行 10 个 Ban 位，按 “1-2-2-2-1” 的顺序轮替。  
(即先手 1Ban → 后手 2Ban → 先手 2Ban → 后手 2Ban → 先手 2Ban → 后手 1Ban)
  - **操作限时：**每次操作限时 **1 分钟**（无论本轮需完成 1 个还是 2 个 Ban 位）。
  - **全局生效：**这 10 名被禁用的角色将在该 BO3/BO5 的整场对决中被禁用。
  - **提交确认：**Ban 阶段结束，BP 裁判将生成禁用后的角色池 JSON 文件发送给双方。

## 3.3.3. 各局赛间：递增消耗与阵容组建

通过 3.3.2 的全局 BP，双方已确定本场全局禁用的角色（全局 Ban 池）。此后每局挑战前，双方需从剩余角色中组建阵容，且每支战队必须从其当前“己方可选池”中，为两名选手各自选取 4 名角色，组成共计 8 名角色的完整阵容。任何一名选手负责的半间队伍角色数量必须为 4 人。

- **核心规则：**己方每局选用过的角色将永久失效（计入己方已用池），对手选用不影响己方可选池。随着比赛进行，己方可选池将不断缩小，计算公式如下：

### 1. 可用角色池计算

在一场比赛的任意局次中，选手的可用角色池由以下公式实时决定：

己方可选池 = 当局总卡池（60/75 人） - 全局 Ban 池（10 人） - 己方已用池

示例：在 BO3 中，卡池 60 人，全局 Ban 10 人，可选池 50 人。

己方第 1 局选用 8 人，则第 2 局可选池变为  $50 - 8 = 42$  人；

若第 2 局又选用另外 8 人，则第 3 局可选池变为  $50 - (8+8) = 34$  人。

对手的选用不影响己方可选池。

- **全局 Ban 池：**由 BP 阶段双方共同 Ban 掉的 10 名角色构成，整场比赛双方均不可选用。
- **己方已用池：**该选手在本场比赛前序局次中已选用过的角色集合。

### 2. 局间阵容组建

- **组建时间：**每局挑战前，选手需在规定时间内从当前“己方可选池”中组建阵容并提交裁判。  
**BO3 限时 2 分钟、BO5 限时 3 分钟。**
- **递增消耗：**选手每局选用的角色计入“己方已用池”，后续局次不可再次选用。例如在 BO3 中，第 1 局选用 8 名角色，第 2 局不可再用；第 3 局不可再用前两局累计选用的 16 名角色。

### 3. 策略说明

双方选手在每局选用的角色相互独立。即使面对相同的初始卡池与全局 Ban 池，也会因前序局次的选用不同，导致后续局次面临不同的“己方可选池”。选手需在有限的卡池中规划多局阵容的消耗顺序。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 3.3.4. 对战与计分规则

- **练习时间**：选手完成阵容组建后，所有选手有 **10 分钟** 进行阵容配置与练习。
- **出场与挑战顺序**：
  - **局内分工**：单局内，战队两名选手须固定负责上半/下半，不可互换；下一局开始前可重新分工。
  - **出场顺序**：单局内，战队两名选手的出场先后不做限制，由战队自行决定。
  - **先后手**：每局双方各有两次挑战机会。首局先后手由抽卡决定；后续局次双方先后手自动交替。
  - **挑战顺序**：先手方完成本局挑战（A1A1）→ 后手方完成本局挑战（B1B1）→ 后手方完成本局挑战（B2B2）→ 先手方完成本局挑战（A2A2）。
- **计时与成绩规则**：
  - **操作规范**：无效 BUFF 选择及 60 秒挑战倒计时，详见 4.3.2。
  - **计时标准**：以裁判人工计算的游戏内系统计时器读数差为准，选手自行承担首尾读数间因跳秒产生的误差。
    - ◆ **上半间挑战**：起始计时统一默认为 10:00（系统倒计时满值），成绩以挑战完成时的系统计时器尾读数为准。
    - ◆ **下半间挑战**：成绩由挑战开始时的系统倒计时首读数与挑战完成时的尾读数之差计算得出。
    - ◆ **遮挡与结算处理**：若因释放元素爆发（Q）或打开如冒险笔记（开书）对首/尾读数进行遮挡，导致裁判无法正常读取对应读数，按以下方式处理：
      - **成绩取值**：以最后可见的倒计时读数作为该读数（首数或尾数）。上半间首数为固定 10:00，遮挡不影响；
      - **补时**：所有此类情形，均追加罚时至本次挑战成绩：**元素爆发（Q）：补时 2 秒；打开如冒险笔记（开书）：补时 1 秒。**
- **积分与胜负判定**：
  - **单局总成绩**：己方单局总成绩 = 两人各自最佳成绩之和。
  - **积分获取**：
    - ◆ **基础得分**：单局总用时短者胜，若双方单局总用时相同，则比较次佳成绩（即同一局另一次挑战成绩）用时短者胜。获胜方获 1 分；若次佳成绩亦相同，双方各记 1 分。
    - ◆ **用时加分**：若获胜方单局总用时领先对方则额外获得积分。  
领先 35 秒或以上，额外获得 1 分；领先 70 秒或以上，额外获得 2 分。

※ 当前超时加分阈值（35 秒/70 秒）为基于版本环境的预估值。正赛开始前，裁判组将根据实际环境通过内部测试校准，并在开赛前（7 月 17 日 19:00）于赛事群及主舞台账号动态公布最终确认值。

  - **胜利条件**：率先累计获得 2 分（八强 BO3）或 3 分（四强 BO5）的战队赢得整场比赛。
  - **失败处理**：若选手未完成负责的半间挑战（含中途退出、挑战失败），**该半间成绩记 180 秒惩罚用时**，并与队友成绩相加作为本次挑战成绩。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

- 选手须在当天首场比赛前向裁判报备使用的账号 UID，对阵双方不得使用同一账号。详见 4.4。
- **认输规则：**在每次挑战操作开始前，选手可向裁判声明认输。确认后本场（整个 BO3/BO5）立即结束，认输方判负，决定不可撤销。本届比赛累计提出 2 次认输声明的队伍奖金作废。

## 3.3.5. 积分平局判定规则

当 BO3 或 BO5 打满全部规定局数后，若双方积分同时达到目标分（2:2 或 3:3），直接进入额外挑战局，直至一方累计积分领先决出胜负。

**赛制延续：**额外挑战局中，全局 BP 与递增消耗规则持续生效（己方已用角色永久失效）。

**积分获取：**额外挑战局的胜负判定与积分计算规则与常规局一致。

## 3.3.6. 下半场专属操作规范

- **反拖延规则**
  - **负责上半间的选手：**从下半间挑战开始起，选手须在 40 秒内完成下半挑战。超出 40 秒的部分，将直接计入该选手的上半间成绩中。
  - **负责下半间的选手：**其上半间通关用时不得超过 40 秒（游戏计时器显示 09:20），超出 40 秒的部分，将直接计入该选手的下半间成绩中。
- **下半场元素球与结晶拾取规范（仅适用于下半场挑战）：**
  - **合规操作：**拾取怪物被击杀后自然生成的元素球不属于偷球判定范畴（含击杀上半怪物掉落的原生元素球），视为合规。
  - **违规情形 1：**刻意偷取前台角色元素球（典型示例：夜兰两段元素战技、砂糖两段元素战技或白术两段元素战技后立刻击杀上半怪物）。
  - **违规情形 2：**非刻意拾取违规球量（如遵循常规上半输出循环，但下半场地自然拾取到西风系列武器产出球、同属性主 C 专属元素球等）。
  - **违规情形 3：**未等结晶自然消散即开始下半挑战。
  - **阶梯式判罚标准：**
    - ◆ **第 1 次：**裁判认定违规操作有收益，须当场告知并要求重新挑战，提醒选手规范操作；
    - ◆ **第 2 次：**本次挑战罚时 5 秒并重新挑战。
    - ◆ **第 3 次：**本次挑战成绩直接无效（记 180 秒）。
  - **违规情形 1、3（主观恶意）：**直接从第 2 次起判，重新挑战后再次触发升至第 3 次。
  - **违规情形 2（客观失误）：**从第 1 次起判，每次重新挑战后再次触发逐次递增。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 4. 核心规则与参赛者须知

本章规定参赛选手必须遵守的操作规范、行为准则与责任义务。任一选手违规均可能导致战队整体受罚。

### 4.1. BP 操作规范

- **操作平台**：正赛 BP 环节均通过赛事组提供的专用 BP 网页 (<https://gsbp.eastfs.cn/>) 进行。
- **操作环境**：双方选手需进入指定线上会议室，开启麦克风，在裁判监督与共享下完成 BP。
- **结果流转**：BP 结束后，裁判向双方发送包含全局 Ban 位的角色池 JSON 文件，作为后续选角依据。
- **阵容提交**：向裁判提交阵容时，**必须使用专用 BP 网页，在本队伍的角色池中进行阵容选取**，点击复制后通过腾讯会议私聊功能将复制的文本发送给 BP 裁判。
  - **提交确认与锁定**：BP 裁判回复“收到”即视为阵容锁定，选手不可再以任何理由更改。

### 4.2. BP 限时与超时规则

为确保比赛进程，BP 各阶段设有严格时限。

| 阶段       | 时限       | 说明                               |
|----------|----------|----------------------------------|
| 卡池研读     | 5 分钟     | 随机卡池生成后，双方用于分析角色构成、制定策略的时间。      |
| 单个/连续禁用位 | 1 分钟     | 每个独立的或连续的 Ban（禁用）操作位的规定时间。       |
| 局间阵容组建   | BO3：2 分钟 | 每局挑战开始前双方从当前“己方可选池”中协商分配各自阵容的时间。 |
|          | BO5：3 分钟 |                                  |

- **超时惩罚**：若在上述任一时限内超时，将根据超时长短**对本局总成绩进行罚时：超时 10 秒以内，罚时 5 秒；超时 10 秒以上，罚时 10 秒**。超时的最终判定与执行，以当场主裁判的裁定为准。
  - 若未完成禁用操作，在罚时之余，额外视为放弃该次（单个/连续）Ban 位。

### 4.3. 选手责任与行为准则

所有选手均需遵守以下规则，违反将受到相应判罚：

#### 4.3.1. 正式挑战确认

开始正式挑战前，选手必须向裁判展示游戏内的祈愿界面，以进行正式挑战确认。未完成此步骤的挑战成绩视为无效，选手需重新挑战且**该次挑战成绩罚时 3 秒**。

#### 4.3.2. 挑战前准备与操作规范

- **无效 BUFF 选择**：每局挑战前须请示裁判确认无效 BUFF。若未请示主裁判并选择有效 BUFF，该半局成绩按失败处理，**记 180 秒惩罚用时**。
- **挑战倒计时**：接到裁判通知挑战开始的指令后，选手需要在 60 秒内开启挑战。若超时，**当次挑战罚时：10 秒以内罚 5 秒，10 秒以上罚 10 秒**。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 4.3.3. 公平竞赛

严禁作弊工具、第三方启动器、输入宏及漏洞利用（含视野热开关、移除大招特写、一键连招等）。赛前须完成性能适配，比赛全程禁止动态调整影响画面与底层逻辑的设置，并严格遵守以下规定：

- **启动器限制：**仅可使用官方启动器启动游戏，严禁使用任何第三方启动器。
  - **核查流程：**BP 开始前，裁判指令选手开播并共享显示器画面。选手须在裁判见证下，使用官方启动器重启游戏，确认无误后方可进入 BP。
  - **后续重启：**比赛期间若重启游戏，必须主动通知裁判并重新执行上述核查。未通知裁判或重启后未接受核查继续参赛，视为违规。
- **帧率限制与禁止解帧：**
  - PC/PS5/Xbox 端：仅可使用 30 帧、45 帧、60 帧进行游戏。
  - iPad Pro：可使用上述帧率及 120 帧进行游戏。
  - 比赛全程严禁出于任何目的进行“解帧”操作（即非官方固定帧率）。
- **动态调整：**如后续游戏官方版本增加新的帧率选项，赛事组将另行公告调整。
- **判罚：**违反上述任何规定，经裁判确认，该次挑战成绩无效，记 540 秒惩罚用时；选手累计违规 2 次，取消参赛资格并追回奖金。

## 4.3.4. 禁止“摔门/夹门”核心战术

- 意外触发：裁判可视情况给予 1 次不占次数的重试机会。
- 战术性使用：多次或刻意触发，裁判将警告并要求更换流程。
- **判罚：**拒不更换流程，或在警告后仍将其作为核心战术，该次成绩无效，记 180 秒惩罚用时。

## 4.3.5. 阵容合规性验证

提交阵容须严格遵守当阶段规则（预赛：两人阵容不重复；正赛：不与己方已用池重复；阵容角色数量不满足每半间 4 人）。

- **判罚：**出场阵容违规重复或不足，该选手成绩无效，记 540 秒惩罚用时，战队承担对局失利风险。

## 4.3.6. 直播、视频与画面质量

预赛及之后阶段须开直播并共享画面，海选须按要求提交视频。画质须清晰（至少 1080P），禁止刻意降画质（凹分画质）；B 站直播须关闭“低画质兼容”。

- **直播判罚：**首次违规警告并要求纠正；拒不纠正或再犯该次挑战罚时 5 秒，严重者成绩无效。
- **海选判罚：**画质不达标（含刻意降画质）需重交；无法重交或仍不达标，成绩无效。



# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 4.3.7. 账号登录冲突（顶号）处理

选手须对账号独占性与稳定性负全责。

- **判罚：**比赛中因顶号致挑战中断，机会视为已经使用，**成绩按失败处理，记 180 秒惩罚用时。**

## 4.3.8. 设备与网络责任

选手须对设备、网络、账号及客户端稳定性负责。

- **判罚：**非官方原因致中断无法继续，机会视为已用，**成绩按失败处理，记 180 秒惩罚用时**；若严重影响公平性，裁判有权进一步判负。

## 4.4. 裁判与申诉

1. **裁判权：**当场主裁判拥有对比赛规则的解释权及对违规行为的判罚权。
2. **申诉流程：**若选手对裁判的当场判罚有异议，须立即向主裁判提出。若对主裁判的答复仍不认同，可申请赛事总协调介入。赛事总协调在听取双方陈述后作出的裁定为最终结果。

## 4.5. 命名规范

- 选手/战队昵称不可超过 6 个汉字，纯英文不超过 12 个字符（中英混排总长度不得超过 12 单位，其中 1 个汉字计为 2 单位，1 个字母或数字计为 1 单位），队名含义须符合公序良俗。

## 4.6. 队长职责

- 负责确定战队成员及战队昵称。
- 全程负责与赛事组沟通，队长发言为最终裁定依据。
- 负责 BP 过程中的最终决策与提交。
- 需要熟悉并使用 BP 网页进行阵容输入、提交等操作。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 5. 比赛奖金与报名方式

### 5.1. 比赛奖金

| 冠军        | 亚军        | 季军        | 殿军        | 八强 (4 份) |
|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| 奖金 4800 元 | 奖金 3000 元 | 奖金 2000 元 | 奖金 1200 元 | 奖金 200 元 |

- **奖金发放说明：**全部赛事结束且无争议后，赛事组将在 7 个工作日内发放。

### 5.2. 报名方式

所有有意参赛的选手，请按以下步骤完成报名：

- **加入社群：**首先，请加入开枪杯的官方选手交流 QQ 群（群号：1047462042）。
- **组建战队：**本届赛事为双人组队赛，请提前寻找并确定您的战队搭档。
- **获取表单：**入群后，请仔细阅读群公告及相关说明，获取并填写赛事报名表单。
- **提交材料：**根据表单指引，在规定时间内提交您的参赛视频链接及其他所需信息。
- **重要提示：**
  - **同一账号（UID）在海选及预赛阶段最多可供 3 名选手报名参赛，超出则报名无效，详见 4.4。**
  - 报名及海选视频提交的最终截止时间为 **2026 年 7 月 14 日 22:00**，逾期将无法参与。
  - 赛事的最新通知、名单公布及日常交流均通过上述 QQ 群进行，请务必及时关注群内信息。

开枪杯S6 报名表



微信扫码或长按识别，填写内容

「开枪杯 S6 报名表」

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 6. 常见问题解答(FAQ)

本节解答常见疑问。若解答与正文规则有冲突，以正文为准。若有未尽之处，请通过指定社群渠道咨询赛事组。

### 6.1. 针对选手的常见问题

- **Q1：账号练度不高或角色不全，可以参赛吗？**
- A：可以。允许借用账号参赛。赛事公平性基于统一的规则与 BP 流程，练度差异由选手自行通过策略与操作弥补。
- **Q2：如果比赛中需要用到绝版角色“埃洛伊”，但我的账号没有这个角色怎么办？**
- A：作为统一补救方案，必须使用「迪奥娜」替代，且该迪奥娜需卸除所有圣遗物，并仅装备一把任意精炼等级的 3 星弓。**因本期特殊环境，替代上场的迪奥娜禁止使用元素战技及元素爆发。**
- **Q3：比赛是否强制直播？**
- A：预赛及正赛必须开启直播并共享画面，海选仅需提交视频。
- **Q4：BP 赛的“练习时间”可以做什么？**
- A：用于配置阵容、圣遗物与武器。允许退出游戏或重启，但须在时限内准备完毕，超时责任自负。
- **Q5：正赛的积分制是如何运作的？**
- A：正赛实行积分制（八强抢 2 分，四强抢 3 分）。每局胜方获 1 分，平局双方各 1 分；若单局领先对手 35 秒及以上额外加 1 分，领先 70 秒及以上额外加 2 分。率先达到对应积分的战队获胜。  
※ 当前超时加分阈值(35 秒/70 秒)为基于版本环境的预估值，最终确认值将于开赛前(7 月 17 日 19:00)在赛事群及主舞台账号动态公布。
- **Q6：挑战前必做操作及“罚时/补时”含义？**
- A：挑战前必须展示祈愿界面并请示无效 BUFF。“罚时”即追加到基础成绩的时间（最终成绩 = 基础成绩 + 罚时）。须注意区分罚时作用对象：
  - **罚本局总成绩**：BP 操作超时 (4.2) ≤10 秒罚 5 秒，>10 秒罚 10 秒。
  - **罚当次挑战成绩**：
    - ◆ 未展示祈愿界面 (4.3.1，罚 3 秒)；
    - ◆ 挑战开启超时 (4.3.2，≤10 秒罚 5 秒，>10 秒罚 10 秒)；
    - ◆ 直播违规 (4.3.6，罚 5 秒或成绩无效)；
    - ◆ 违规遮挡计时器 (3.3.4，Q 遮挡补 2 秒，开书遮挡补 1 秒)；
    - ◆ 刻意偷取前台角色元素球 (3.3.6，罚 5 秒并重开，再犯判 180 秒)；
    - ◆ 下半场非刻意拾取违规球、偷结晶 (3.3.6，首次重开，二次罚 5 秒重开，三次判 180 秒)。
- **Q7：比赛中不小心“摔/夹”了一下敌人，会被判负吗？**
- A：不会。裁判区分“意外触发”与“战术性使用”。意外触发可获不占次数的重试；仅多次或刻意作为核心战术时，才会警告或判成绩无效。详参 4.3.4 条款。



# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

- **Q8: 挑战中拾取元素球、结晶有什么规则?**
- A: 详见 3.3.6 下半场专属操作规范下的「下半场元素球与结晶拾取规范」: 拾取原生元素球合规; 判罚分 3 次阶梯, 违规 1 (刻意) 直接从第 2 次起判, 违规 2/3 (非刻意) 从第 1 次起判逐次递增。。
- **Q9: 队友违规或失败会影响我吗?**
- A: 会。战队成绩与处罚绑定。队友半间失败记 180 秒, 与您的成绩相加为战队总分; 队友严重违反 4.3.3 公平竞赛原则累计 2 次, 战队将被取消资格并追回奖金。
- **Q10: 若比赛过程中出现顶号会有什么后果?**
- A: 顶号致中断, 该次机会视为已用, 成绩按失败处理 (记 180 秒)。借号选手须自行协调登录时间避免顶号。详参 4.3.7 条款。
- **Q11: 如果比赛途中网络或设备出现故障怎么办?**
- A: 选手需对自身环境负责。非官方原因致中断: 预赛该次成绩无效, 消耗一次机会; 正赛依据 4.3.8 条款处理, 非官方原因致中断无法继续, 该次机会视为已用, 成绩按失败处理 (记 180 秒); 若严重影响公平性, 裁判有权进一步判负。
- **Q12: BP 工具页面频繁卡死或无响应, 可能是什么原因?**
- A: 选手须检查浏览器是否安装了去广告插件、视频下载插件或脚本管理类插件。赛事 BP 网页基于 JavaScript 驱动, 部分浏览器插件会篡改页面核心脚本, 导致页面卡死、按钮无响应或功能异常。  
**建议选手通过以下方式排查解决:**
  - 优先使用浏览器的“无痕模式/隐私模式”打开 BP 网页 (该模式默认禁用绝大多数扩展插件)。
  - 或准备一个干净的 Chrome / Edge 浏览器 (不安装任何无关插件) 专用于比赛。
  - 禁用所有与去广告、视频下载、网页脚本增强相关的插件后, 重新加载 BP 网页。

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 6.2. 术语表

为确保所有参与者理解一致，特对本赛事常用术语进行定义。

| 术语         | 定义与说明                                                         |
|------------|---------------------------------------------------------------|
| 双败淘汰制      | 选手失败两场后被淘汰的赛制。<br>分胜者组与败者组，胜者组败者落入败者组，败者组败者淘汰。                |
| BO3/抢 2 积分 | 八强赛制。在三局两胜框架下实行积分制，率先累计 2 分的战队获胜。                             |
| BO5/抢 3 积分 | 四强赛制。在五局三胜框架下实行积分制，率先累计 3 分的战队获胜。                             |
| 公 Ban      | 赛前由赛事组统一公布的禁用角色名单，该阶段所有选手不可选用。                                |
| 随机卡池       | 正赛阶段，由软件按既定规则从全角色中随机抽取构成的当局可用角色池。                             |
| 全局 BP 模式   | 一场比赛仅在首局进行 BP，Ban 位全局生效。<br>后续局次仅受“己方已用池”限制，不受对手选用影响。         |
| 己方可选池      | 选手在某局组建阵容时的可用角色范围。                                            |
| 己方已用池      | 己方在前序局次已选用出场的角色集合，后续局次不可再用，但不影响对手选用。                          |
| 一人半间       | 单局内，战队两名选手固定各负责深渊上半或下半，成绩相加为战队单局总成绩。<br>局内不可互换分工。             |
| 一镜连打       | 指在深境螺旋中，从 12-1 上半开始连续挑战至 12-3 下半，中途不重开、不退出挑战环境的比赛方式。          |
| 无效 BUFF    | 对当前阵容输出循环与伤害属性不产生增益效果或增益最低的渊月祝福。                              |
| 摔门/夹门      | 利用技能将敌人击飞或卡位，使其承受基于生命百分比的伤害并主要依赖该伤害通关的战术。本赛事所有阶段禁止将其作为核心战术使用。 |

# 『开枪杯 S6 喋血双雄』深境螺旋组队赛 - 赛事信息白皮书

## 7. 附则

### 7.1. 规则解释权

本届赛事所有规则及未尽事宜，其最终解释权归开枪杯赛事委员会所有。

赛事委员会有权根据实际比赛情况与竞技环境变化，在遵循本白皮书核心理念与公平原则的前提下，对具体规则细节进行必要的补充或微调。任何此类调整都将通过官方社群渠道（开枪赛 QQ 群）和赛事官网（<https://gsbp.eastfs.cn/>）及时、透明地向所有参赛者公布。

### 7.2. 核心联络与资源

为保障赛事信息流转顺畅，特将核心联络渠道与资源公示如下：

| 事项     | 联络方/渠道                                                        | 说明                             |
|--------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 赛事总协调  | 将计就计                                                          | 负责赛事全局统筹、规则最终裁定及对外沟通。          |
| 主办方    | 开枪杯赛事委员会                                                      | 负责赛事赞助、资源募集及最终管理。              |
| 主舞台直播  | B 站：米酒 Yahalo                                                 | 赛事官方解说与直播主舞台，请关注获取赛事直播。        |
| 录屏     | B 站：猫猫年卯月                                                     | 请关注获取赛事回放。                     |
| 赛事专用网站 | <a href="https://gsbp.eastfs.cn/">https://gsbp.eastfs.cn/</a> | 提供赛事所有相关信息，所用的 BP 页面可供公开访问与使用。 |
| 选手社群   | 开枪赛 QQ 群<br>(群号：1047462042)                                   | 选手报名、赛事通知及日常交流的主要社群平台。         |

### 7.3. 版本更新记录

本文档将通过版本号进行迭代管理，记录重大变更。

| 版本号    | 生效日期      | 变更说明 | 备注                                                                                                                 |
|--------|-----------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| V1.0.0 | 07 月 03 日 | 文档发布 | 比赛内容为《原神》6.7 版本（月之八）深境螺旋组队赛。预赛采用“全局公 Ban 角色一镜连打”，共 8 支战队晋级。正赛采用“全局 BP 模式”双败淘汰赛制，并引入积分制（八强 BO3 抢 2 分，四强 BO5 抢 3 分）。 |
| V1.0.1 | 07 月 06 日 | 修复   | 修复了目录章节错误的问题                                                                                                       |